

Semiotica del progetto: la via pragmatista

Salvatore Zingale

Politecnico di Milano, Dipartimento di design
salvatore.zingale@polimi.it

Abstract The semiotics research in the design field often deals with the problem of meaning. Beyond aesthetic and functional issues, it is a “problem” due to its relation with the fact that the world of the artifacts is not always structured as a system of signification, where the meaning identification of an object is often merely a descriptive exercise. The vision of the artifacts within the social practices still – even if relevant in the socio-semiotics – leads, in my view, to partial results.

Thus, from where should one start to identify the *sense of things*? The answer, that is, the direction of research, theoretical and applied, is then sought within the Peircean pragmatistic view of meaning: the sense and the meaning of objects are in the mental habits and behavior they are able to produce. Then, it is a matter of searching the sense of things in the ways through which the objects are able to influence and guide our will to act and think. This has significance not only in the everyday practice, but also in the mental formation (e.g. preferences, ideological positioning, etc.), starting with the idea that «what a thing means is simply what habits it involves» (CP 5.400).

Keywords: design, semiotics, habits, pragmatism, pragmatistic maxim

Received 31 March 2016; received in revised form 20 July 2016; accepted 28 July 2016.

0. Introduzione

Insegnare semiotica in un'università tecnica, in particolare nel campo del design, comporta qualche rischio e una sfida teorica. Gli studenti richiedono strumenti, seppur teorici, per il loro *saper fare*, più che per il loro *saper essere*. Allo stesso modo, la ricerca semiotica per il design, in stretto dialogo con quella che viene chiamata “cultura del progetto”, comporta una riflessione su come usare le categorie della scienza dei segni. La mente progettuale ha infatti lo sguardo rivolto verso il futuro, e se è pur vero che il design necessita di capacità di analisi e lettura del mondo attuale, è ancor più vero che richiede un metodo che permetta di scrutare dentro il *mondo del possibile*. Per dirla con una fin troppo facile parafrasi marxiana, per la semiotica non si tratta più di limitarsi ad analizzare il mondo dei segni e dei testi, ma di contribuire a progettarlo. E forse, anche, a cambiarlo.

L'attenzione della semiotica al mondo degli oggetti – o meglio degli “artefatti”, fra cui gli artefatti comunicativi e cognitivi – può essere fatta risalire alle *Mythologies* di Roland Barthes (1957); si ripresenta poi in alcuni capitoli di *La struttura assente* di

Umberto Eco (1968); trova infine una più ampia trattazione in diversi importanti studi dell'ultimo decennio del secolo, in particolare nei contributi di Andrea Semprini (1996 e 1999), di Michela Deni (2002), di Massimo Bonfantini e Salvatore Zingale (1999), nel volume collettaneo *La società degli oggetti* (LANDOWSKI, MARRONE 2002). A questi si sono affiancati altri studi, in genere di carattere sociosemiotico, tutti più o meno orientati a continuare sulla strada aperta da Barthes: operare una sorta di "smontaggio semiologico" di quello che veniva chiamato *linguaggio degli oggetti*, e da qui, come scrive Gianfranco Marrone, superare «la falsa evidenza della strumentalità delle cose» per mettere in evidenza «la loro significazione profonda» (MARRONE 2002: 10).

Negli anni a venire vi è stato il tentativo di passare da una *semiotica degli oggetti* a una *semiotica del progetto*, con il proposito di individuare in alcuni strumenti semiotici (come le inferenze o il percorso generativo, o altro ancora) i possibili dispositivi metodologici da affiancare al lavoro progettuale del design¹. Un altro filone di ricerca affine a quelli citati è poi quello dell'etnosemiotica (MARSCIANI 2007), che contribuisce a spostare l'attenzione della ricerca dall'analisi alla partecipazione nel processo progettuale.

I frutti di questo tentativo, a mio avviso, potranno essere colti solamente nel lavoro didattico e di ricerca, così come nell'osservazione sperimentale e nei risultati che verranno dalle esperienze di stretta collaborazione fra il metodo semiotico e la pratica progettuale.

Questo saggio intende definire e presentare la *ricerca in atto* dell'autore nelle esperienze didattiche e nelle linee di ricerca avviate presso la Scuola del Design e il Dipartimento di Design del Politecnico di Milano. Punto di avvio è la convinzione che anche la semiotica possa intraprendere un orientamento "normativo", e quindi non più solo "descrittivo"; e che possa sviluppare strumenti metodologici per cercare di capire non solo come il mondo *si presenta*, ma anche come esso *potrebbe essere*. Ci si propone quindi di superare la "stagione dell'analisi", che se da un lato ci ha dato strumenti ed esempi per comprendere il vasto mondo della significazione del mondo sociale (riflesso negli artefatti, negli ambienti, nei sistemi organizzativi), dall'altro non permette di entrare nel vivo dei processi inventivi e progettuali.

Per procedere in questa direzione, la *via pragmatista* qui proposta, e di cui si argomentano solo alcuni caratteri rilevanti, non sarà certo la sola via da percorrere. Essa viene però ritenuta come il possibile punto di svolta che più di ogni altro può segnare la differenza tra una semiotica che procede per analisi e una semiotica che sperimenta la propria vocazione progettuale. Si ritiene infatti che la via pragmatista, puntando l'attenzione sulla nozione di *senso* che deriviamo dalla massima pragmatica di Peirce e sulla relativa nozione di *habit* quale disposizione culturale all'azione, è quella che può portare lo sguardo al di fuori dei confini dell'artefatto e al di là della sua specificità testuale. Non è più sufficiente, insomma, individuare un contenuto a partire dall'espressione manifesta in un artefatto, ma ipotizzare e verificare il senso che un artefatto è in grado di produrre nel vivo dell'esperienza sociale. Il senso delle cose, questa è la mia tesi, va infatti cercato negli *effetti* e nelle *conseguenze* che danno forma alla nostra vita culturale: alla nostra esperienza *dentro* il mondo artefattuale.

¹ Vedi in particolare BONFANTINI e TERENCE (2004, a cura di); DENI e PRONI (2008, a cura di); MANGANO (2008); BIANCHI, MONTANARI, ZINGALE (2010, a cura di); ZINGALE (2009 e 2012).

1. La dialettica fra oggetto e problema

In un suo saggio, il filosofo ceco Vilém Flusser espone un interessante paradosso, già preannunciato dal titolo retoricamente esplicativo: “Il design: un ostacolo alla rimozione di ostacoli?”. Questo paradosso, che Flusser formula prendendo spunto dalla comunanza etimologica fra il greco *próblema* e il latino *objectum*, termini che designano entrambi qualcosa che si pone o frappone davanti a noi, viene così formulato:

Il mondo è oggettivo e problematico nella misura in cui costituisce un ostacolo. Un “oggetto d’uso” è un oggetto necessario per rimuovere dal proprio percorso altri oggetti [ossia *problemi*] (FLUSSER 1993: 51; tr. it.).

Infatti, che cosa fanno i designer? Per rimuovere un oggetto-problema, ricorrono a un oggetto-artefatto. Il quale diventa un nuovo problema. Da qui il paradosso. Da qui anche l’indicazione di un design socialmente responsabile, attento sia a ciò che va progettato ma anche a ciò che *non va* prodotto:

La questione della responsabilità e della libertà [...] sorge non solo nel progettare [*entwerfen*] ma anche nel gettare via [*wegwerfen*] gli oggetti d’uso (Ivi: 55).

In altri termini: l’artefatto interpreta il problema, ma rischia di diventare esso stesso problema.

Verrebbe da illustrare il paradosso di Flusser attraverso il forno a microonde, un *sadico robot*, come è stato definito², il cui uso è dipendente da un impegno cognitivo obbligato: il *saper eseguire* secondo programma³. In generale, questo esempio ci fa notare come da un lato abbiamo un oggetto-problema (il poco tempo a disposizione per la preparazione dei cibi), dall’altro l’oggetto-artefatto progettato per superare quel problema o produce altri problemi (il maggiore inquinamento e consumo energetico) o modifica comportamenti consolidati (la perdita del gusto di cucinare).

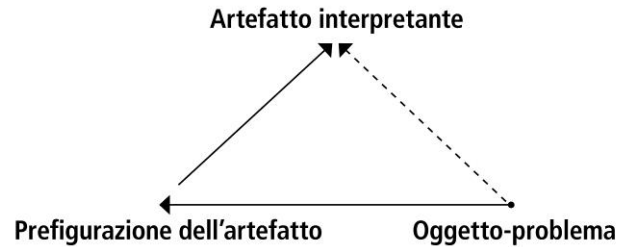
Gli artefatti di cui abbiamo bisogno per districarci fra le difficoltà della vita quotidiana, insomma, a volte ci impediscono di procedere nel modo più appropriato. Il design è così doppiamente alle prese con l’*oggettualità*, e quindi con la *problematicità*. Se si considera ad esempio la questione ecologica, determinata in gran parte tanto dai processi di produzione di merci e macchine, quanto dalla loro difficile o impossibile dismissione, il paradosso di Flusser risulta di rilevante attualità e acutezza.

Ma procediamo con ordine, cercando di individuare la strada che potrebbe portarci a comprendere perché il design, di fatto, ha il suo punto di avvio in un *oggetto-problema* e il suo punto di approdo in primo luogo in un *prodotto-artefatto*, e in secondo luogo nella formazione di ciò che Charles S. Peirce ha chiamato *habits*: fra i quali annoveriamo i nostri modi di pensare, i valori culturali, modelli di socialità e forme di comportamento. Nel far ciò propongo una rivisitazione in due grafi del triangolo semiotico che deriviamo da Peirce (Fig. 1 e 2). Il primo grafo rappresenta il percorso che procede dall’individuazione di un oggetto-problema – il coglierne la

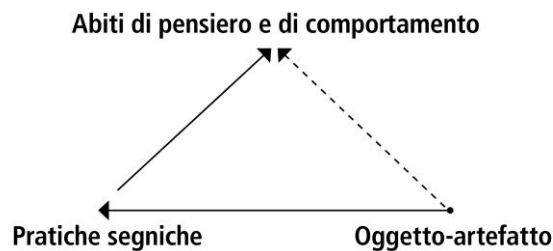
² In BONFANTINI e ZINGALE (1999).

³ Sulla programmazione degli artefatti e sul *saper eseguire* un programma vedi anche LANDOWSKI (2005).

rilevanza o il prenderne coscienza, così come il farne oggetto di analisi –; il secondo invece rappresenta l'azione che un oggetto-artefatto compie una volta che entra nella nostra sfera d'azione.



(FIG.1) Il triangolo della semiosi nella dialettica Problema-Artefatto: dal problema all'artefatto.



(FIG.2) Il triangolo della semiosi nella dialettica Problema-Artefatto: dall'artefatto all'abito.

2. Progetto e antropopoiesi

La semiotica del progetto dovrebbe annoverare fra i suoi obiettivi quello di porsi come disciplina di indagine per comprendere il senso della produzione di beni di consumo e di strumenti di azione, delle relazioni sociali mediate da artefatti e, in ultima analisi, dei modi attraverso cui una comunità culturale prende forma. La semiotica del progetto, in altri termini, andrebbe pensata come disciplina che contribuisce a ciò che gli antropologi chiamano *antropopoiesi*⁴: il processo attraverso cui le diverse identità culturali costruiscono la propria umanità e il proprio ambiente. Intendo l'ambiente "artefattuale", che comprende pressoché ogni ambito di interesse del design: arredi e utensili, edifici e città, media e strumenti di comunicazione, servizi e sistemi organizzativi, e poi il vestiario, il cibo, i dispositivi tecnologici, i beni culturali.

Va notato che l'antropopoiesi prende le mosse dall'idea dell'uomo come essere incompleto e organicamente incompiuto. Ossia: da un problema. È un'idea che affonda le sue origini nel mito di Prometeo e che ci dice che, a differenza degli animali non umani, che sono dotati di "organi endosomatici" (la pelliccia che li

⁴ Sull'antropopoiesi vedi GEERTZ (1973) e REMOTTI (2013). Geertz sottolinea che «Noi siamo animali incompleti o non finiti che si completano e si rifiniscono attraverso la cultura, e non attraverso la cultura in genere ma attraverso forme di cultura estremamente particolari [cioè quelle specifiche dell'ambiente geografico e storico in cui viviamo]». La cultura è lo strumento attraverso cui possiamo colmare il «vuoto» tra le nostre condizioni psicofisiche e le nostre necessità o aspirazioni. Infine, Geertz individua uno dei modi culturali per riempire questo vuoto in ciò che ha molta attinenza con il design: «Gli attrezzi, la caccia, l'organizzazione familiare e poi l'arte, la religione e la "scienza" modellarono l'uomo somaticamente, e sono quindi necessari non solo alla sua sopravvivenza ma alla sua realizzazione esistenziale» (GEERTZ 1973).

protegge dal freddo, la forza fisica, l'agilità per l'autodifesa), strumenti parziali ma sufficienti ed efficienti nel proteggerli dall'ambiente, noi umani abbiamo bisogno di completarci attraverso "organi esosomatici": appunto l'ambiente artefattuale. Per tale ragione, come osserva Clifford Geertz, l'uomo è l'unico animale che ha bisogno di progetti (GEERTZ 1973). Per tale ragione, verrebbe da aggiungere, l'uomo è in grado di pensare i propri strumenti secondo una prospettiva di senso.

Ora, la progettualità, e con essa la costruzione di identità culturali, è frutto di una incessante attività di interpretazione orientata verso un fine. Si tratta di un'attività *poietica*, perché la forma che diamo agli artefatti e all'esperienza è essa stessa interpretazione di un desiderio così come di una necessità o di un ideale sociale. È qui che entra in campo la semiotica. In particolare la semiotica che pone attenzione ai processi interpretativi quale strumento di trasformazione sociale⁵.

Ma quale interpretazione? Infatti, l'interpretazione può essere vista tanto come attività esplorativa ed epistemologica, e quindi come investigazione e indagine sul mondo-ambiente per coglierne le leggi; quanto anche come attività di analisi e di comprensione dei testi, i quali in tal modo vengono "aperti" e "dipanati" per coglierne la struttura. Ma è solo se la si intende come *attività proiettiva* e di *prefigurazione* che l'interpretazione può dare un contributo alla cultura progettuale e al design; perché in questo caso l'interpretazione si pone come comprensione della realtà problematica e come strumento per *vedere* il suo possibile superamento.

L'interpretazione, quindi, come attività abduktiva e proiettiva, di indagine su ciò che si presenta alla mente come oscuro o sorprendente, sfuggente, privo di una cornice che lo inquadri; di ciò che si presenta non solo come un *senso nascosto* da scoprire, ma soprattutto come un *senso possibile* da costruire. Del resto, ciò che distingue la semiotica di Peirce è il concetto di *Interpretante*. In particolare l'Interpretante Logico Finale. Questo ci porta a pensare che, proprio in quanto comunità culturale, e proprio nel solco dell'antropopoiesi, noi siamo il prodotto di ciò che interpretiamo e, di conseguenza, di ciò che progettiamo. La Storia è pensabile come la risultante dei continui e inevitabili processi di interpretazione.

Bene: nel design gli *interpretanti* sono gli artefatti, in quanto punto di approdo finalistico dell'azione progettuale. Artefatti che, riprendendo il triangolo semiotico, progettiamo perché mossi da un oggetto-problema.

3. Il senso delle cose e la massima pragmatica

Si pone allora la domanda: come può essere possibile costruire non solo una semiotica *del* design, ma una semiotica che si collochi *dentro* il design, e quindi una *semiotica dell'attività progettuale*?

La via che qui si propone di seguire è, come detto, la *via pragmatista* di ispirazione peirceana. Ciò che non abbiamo ancora detto è che questa via va percorsa innanzitutto per il modo in cui affronta la domanda senza la quale la semiotica tutta non esisterebbe: come e dove possiamo individuare il *senso delle cose*? Come ho sostenuto nell'introduzione, non è più sufficiente occuparsi di "scoprire" un contenuto al di là di una manifestazione espressiva, e di elaborare in tal modo una semiotica degli oggetti sul calco della semiotica del testo. Una semiotica del progetto dovrebbe porre al centro della propria ricerca la domanda su ciò che accade *dal momento in cui* le cose sono state progettate; certamente anche in virtù della loro

⁵ È lo stesso Geertz a sottolineare come il concetto di cultura è essenzialmente semiotico (GEERTZ 1973).

articolazione segnica, ma molto più per gli effetti sociali che la loro esistenza comporta. In particolare, la domanda di cui parliamo riguarda: (i) quali azioni di risposta un artefatto sarà in grado di innescare, una volta nelle mani del suo utente; (ii) quali possono essere gli abiti mentali che derivano dagli artefatti, in quanto esistenze segniche che modellano le nostre pratiche individuali e sociali; (iii) in quali modi, e attraverso quali artefatti, noi umani diamo forma all'ambiente: informandolo, riformandolo, deformandolo.

Come vedremo, il primo punto riguarda un obiettivo della metodologia progettuale cui la semiotica contribuisce con diversi strumenti, fra cui il ricorso alle inferenze e alla dialogicità (ZINGALE 2009); il secondo presenta la necessità di un'accurata osservazione e indagine di tipo etnografico sulla relazione artefatto/pratiche d'uso (MARSCIANI 2007); il terzo punto, infine, richiede alla semiotica uno sguardo storico e dialettico, l'unico che potrebbe dare al design indirizzi critici su cui fondare la propria aspirazione a porsi come strumento di innovazione sociale (MANZINI 2015).

Occorre quindi partire dalla *massima pragmatica* che Peirce espose nel 1878 in *How to Make Our Ideas Clear*:

Consider what effects, that might conceivably have practical bearings, we conceive the object of our conception to have. Then, our conception of these effects is the whole of our conception of the object (CP 5.402).

Applicare la massima pragmatica al design, e più estesamente a ogni attività progettuale finalizzata alla produzione di beni, non è né una forzatura né un azzardo. Del resto, Peirce stesso ricorda (CP 5.14) che essa non è applicabile alla sola filosofia ma a ogni ambito scientifico: anche, quindi, a quelle che Herbert Simon (1969) ha chiamato *scienze dell'artificiale*, fra cui il design. Ricordiamo poi che, sia prima sia dopo l'enunciazione della massima, Peirce si avvale di esempi che chiamano in causa le qualità degli oggetti: prima di un oggetto culturale, o artefatto, ossia il vino nell'uso liturgico⁶; poi di alcune qualità del mondo fisico, quali la durezza, il peso e la forza.

In entrambi i casi l'accento viene posto sulle qualità sensibili, le quali determinano gli abiti e le azioni che compiamo facendone uso. Da qui la natura profondamente semiotica del pragmatismo: il *meaning* – che in questo caso preferisco tradurre con *senso* – di un artefatto va cercato negli abiti che essa produce: «To develop its [of a thing] meaning, we have, therefore, simply to determine what habits it produces, for what a thing means is simply what habits it involves» (CP 5.400).

Della massima va messa in evidenza la proprietà di reciproca interdipendenza fra la concezione di un oggetto e i suoi effetti pratici, e come tale interdipendenza costituisca la *raison d'être* dell'intera concezione: le “practical bearings” sono così il *senso* di ogni concezione, in quanto *effetti* o *conseguenze* che un artefatto potenzialmente comporta, che *porta dentro di sé*.

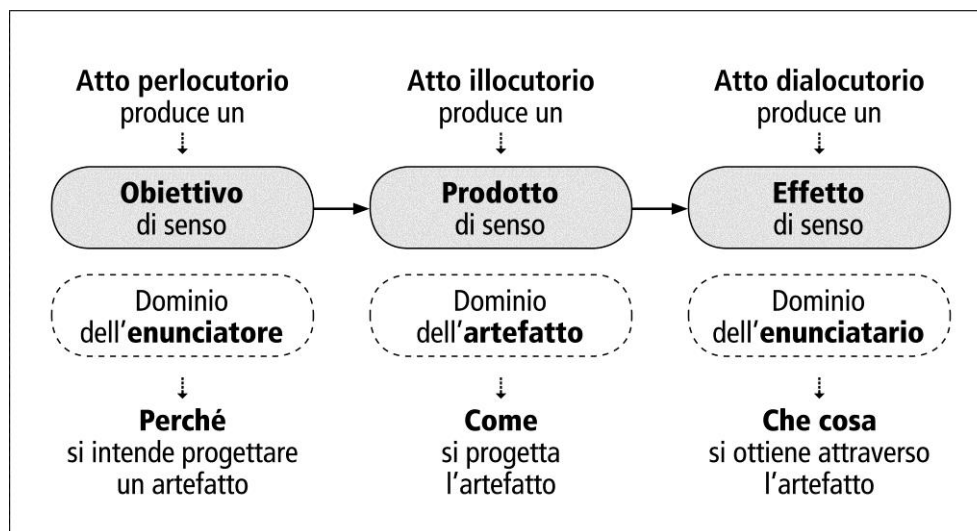
Come ho già avuto modo di notare (ZINGALE 2015 e 2016), vi sono tre osservazioni che mi sembra opportuno muovere. La prima: da un'analisi pur solamente lessicale di questa versione della massima pragmatica non possiamo non notare come, in forma di verbo, sostantivo e avverbio, l'idea del *conceive* (*to conceive*) vi appaia ben cinque volte. Se pensiamo ai sinonimi italiani di questo

⁶ In particolare l'esempio si sofferma sul differente modo di intendere l'ostia e il vino quali elementi sacramentali da parte dei protestanti (il vino è *metaforicamente* sangue) e dai cattolici (il vino è *letteralmente* sangue).

verbo, la massima pragmatica inizia a dirci qualcosa che interessa più da vicino il nostro discorso. I sinonimi sono: *generare, comprendere, ideare, immaginare, intendere, creare, pensare, inventare, progettare*. In questi verbi, possiamo dire, sta tutta la nostra comune “concezione” di ciò che dovrebbe essere il design, inteso innanzitutto come progettualità.

La seconda osservazione è sui termini-chiave che troviamo, espliciti o impliciti, nella massima e che interessano l’attività progettuale: *effetti e conseguenze*. Con effetti dobbiamo intendere tutte le risposte pertinenti che un utente sarà chiamato a produrre una volta in relazione con l’artefatto prodotto. Che si tratti di effetti utili (l’usabilità), di empatia emozionale (il gradimento), di riflessione critica (un giudizio estetico) o di altro tipo non importa. Il senso dell’artefatto va cercato in uno degli effetti che esso sarà in grado di produrre. E va cercato nelle sue conseguenze, ossia in tutto ciò che accade una volta che viene immesso nel vivo dei suoi contesti d’uso.

La terza osservazione deriva dalla seconda e ci aiuta a delineare il processo progettuale come una serie di *atti semiosici*, così come delineati da Massimo Bonfantini (1987) (Fig. 3). Diciamo così che, in primo luogo, l’attività progettuale può essere vista come un *atto persemiosico*, mosso e animato da un’intenzione o *obiettivo di senso*: “Ecco che cosa vorrei ottenere”. Ma affinché l’intenzione si manifesti, occorre l’esistenza di un *prodotto di senso*, attraverso un *atto insemiosico*, ossia un atto la cui esecuzione viene resa nota attraverso l’atto stesso: “Ecco che cosa ho prodotto”. Infine, tutto ciò non arriverebbe ad avere alcun valore se non fosse orientato verso il raggiungimento di un *effetto di senso* attraverso un *atto diasemiosico*, dialogicamente rivolto a qualcuno in determinate circostanze affinché questi possa agire in modo consequenziale: “Ecco che cosa vorrei che tu, utente o fruitore, facessi”.



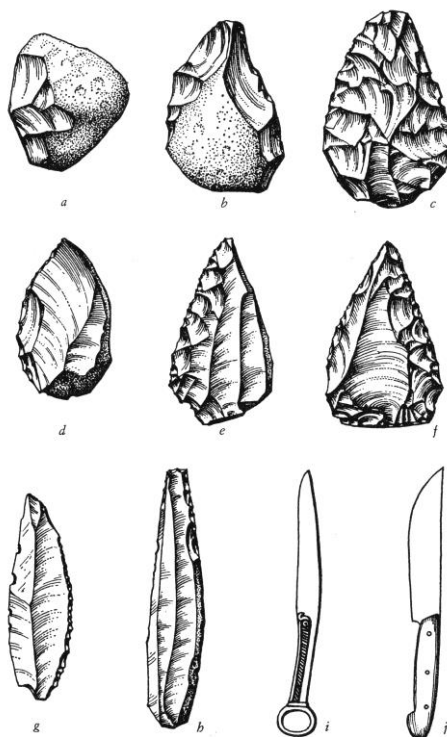
(FIG.3) Gli atti semiosici come aspetti del processo progettuale.

Anche in questo caso, la via pragmatista tracciata da Peirce appare chiara: «We have already seen some reason to hold that the idea of *meaning* is such as to involve some reference to a *purpose*» (CP 5.175).

4. Gli effetti di un artefatto

La massima pragmatica, e con essa il principio della semiosi illimitata, ci dice inoltre che ogni atto progettuale è un processo aperto e proiettivo, perché è dominato dall'idea della *possibilità*: ogni oggetto della nostra concezione ne prevede e prepara altri.

Proviamo a vedere un esempio, che ritengo “elementare” perché si tratta di uno strumento archetipico che sta pressoché alla base di ogni cultura: il coltello (Fig. 4). Il senso di un coltello sta nella sua capacità di tagliare (ciò che l'ergonomia chiama *efficacia*), e nel tagliare bene e con il minor dispendio di energia e di risorse (l'*efficienza*), e soprattutto di procurare soddisfazione a chi ne fa uso (chiudendo così il cerchio dell'usabilità)⁷. Per tale ragione l'antropologo André Leroi-Gourhan prende a esempio lo sviluppo della sua forma: «Dall'imperfetto taglio irregolare del *chopper* degli Australantropi» fino alle sue proporzioni attuali, ossia «una lama con la costa fissata nel prolungamento del manico» (LEROI-GOURHAN 1965: 353, tr. it.). Per lo studioso francese questa evoluzione formale riguarda il «principio in base al quale le forme perfette rispondono a funzioni semplici», il tagliare e il trafiggere (Ivi: 354).



(FIG.4) Paleontologia del coltello. Illustrazione tratta da Leroi-Gourhan (1965: 355, tr. it.).

Ma gli effetti dell'esistenza del coltello sul piano sociale e culturale non si limitano a questo. Un coltello non è solo un “taglia-cose”, ma uno strumento all'interno di un sistema di utensili da lavoro. Insieme ad altri utensili esso contribuisce a formare la “sintassi” di una cucina, o di una falegnameria, o di un arsenale. In ognuno di questi ambiti il coltello ha contribuito alla formazione o al perfezionamento di diverse

⁷ Su l'ergonomia e l'usabilità faccio riferimento, fra gli altri, a Luigi Bandini Buti (2008).

pratiche culturali, più o meno gradevoli: la caccia, la preparazione del cibo, ma anche la guerra, e molto altro ancora (cfr. VEGETTI 1979).

Senza l'artefatto-coltello forse non avremmo avuto la scrittura, se è vero che *scrivere* vuol dire *incidere*⁸. A sua volta, la scrittura ha contribuito a rendere la cultura salda e trasmissibile, ha favorito lo sviluppo delle scienze e dei sistemi di comunicazione. Per ciò che riguarda in particolare la scrittura, sono molti gli studiosi che hanno messo in evidenza come le "tecnologie della parola" siano in grado di modellare i nostri processi mentali (cfr. GELB 1952-63; ONG 1982). Inoltre, alcuni studiosi (cfr. BOCCHI, CERUTI 2002) ipotizzano una relazione tra l'elaborazione e adozione di determinati sistemi di scrittura (più o meno visuali, più o meno lineari; pittografici o alfabetici) e le modalità di funzionamento della mente.

Tutti gli artefatti seguono questa *logica semiotica*: li progettiamo per soddisfare un bisogno particolare (ad esempio, comunicare più agilmente a distanza), ma poi veniamo per così dire progettati noi stessi da loro (riorganizzando la nostra vita sociale e cognitiva in dipendenza dei sistemi di comunicazione).

5. Gli artefatti e il formarsi degli habits

L'esempio del coltello ci dice che gli artefatti, quando si impongono come funzioni ineliminabili della nostra vita sociale, concorrono alla formazione di *habits*, i nostri abiti mentali e di comportamento, perché la cultura tutta è un continuo stabilirsi e mutamento di abiti. In particolare, si tratta di *habits* che si formano in virtù di catene di interpretazioni che la cultura acquisisce per via di ripetizione e di passaggi per "eredità culturale". Da qui la necessità di individuare il senso delle cose nella loro "dinamica semiotica", nello sviluppo dei tracciati di interpretazione che esse producono. Infatti, come sintetizza Emanuele Fadda, «Il pragmatismo si apparenta alla semiotica anzitutto attraverso la nozione di *abito*, che è considerato l'*interpretante finale* a cui approda la semiosi illimitata. Tutta la dinamica dei segni e dell'interpretazione [...] approda a *modi di fare cose*, e da essi costantemente riparte per trovare nuovi abiti» (FADDA 2006: 133). In altri termini, gli *habit* sono disposizioni storiche e artefattuali, tutt'altro che naturali⁹.

L'analogia fra artefatto e abito può poi dare adito a un'obiezione: l'artefatto è una costruzione poetica e finalizzata, prodotto di un'intenzione progettuale; l'abito è invece prassico, prodotto di un agire spesso inconsapevole, non necessariamente determinato da uno scopo. Ma nel caso degli artefatti, specie se consideriamo quelli che derivano da un progressivo affinamento così come quelli che si autodefiniscono via via, *in the long run*, lungo un percorso di tradizione, *poiesis* e *praxis* si intrecciano a vicenda: gli artefatti assumono la loro forma "finale" a seguito di diverse fasi di rifinitura e perfezionamento, di adattamento alle condizioni materiali e alle circostanze d'uso. In questo senso, gli artefatti costituiscono un sapere materiale diffuso, irriflessivo, una sorta di abito collettivo¹⁰.

Ne ha dato una chiara dimostrazione Bruno Munari, quando nel 1972 propose per il Compasso d'Oro una collezione di "oggetti anonimi" di autori ignoti (Fig. 5). In *Da*

⁸ Nel suo *A Study of Writing* (1952), Ignace J. Gelb sottolinea come in molte lingue l'etimologia di "scrivere" ha anche fare con azioni relative all'intaglio: tagliare, incidere, lacerare, graffiare, ecc.

⁹ Per una disamina sugli *habits* in Peirce rimando a FADDA (2013a) e LORUSSO (2014). Sull'Interpretante Logico Finale e la storia vedi BONFANTINI (2015).

¹⁰ Sul rapporto fra poiesi e prassi rimando a FADDA (2013b).

cosa nasce cosa (MUNARI 1981) si trova un interessante elenco, dalla sedia sdraio alla lampada da garage, dalla spilla da balia alla molletta per il bucato. La forma di questi oggetti anonimi, frutto della nostra disposizione progettuale, è il risultato di un progressivo perfezionamento formale e strumentale, che rende tali oggetti tanto essenziali quanto “vero design”, come osserva Munari. La *ratio* della loro forma, a ben vedere, non è differente da quella di un fiume che nel corso del tempo dà forma al proprio alveo – secondo una delle metafore più eloquenti di Peirce («The stream of water that wears a bed for itself is forming a habit», CP 5.492).



(FIG.5) Prodotti del “design anonimo”. Da Munari (1981).

Anche un abito mette in atto una dinamica di trasformazione e chiama in causa il senso della possibilità e l’idea di futuro. L’abito è infatti definito da Peirce, come sappiamo, anche come «a tendency [...] actually to behave in a similar way under similar circumstances in the future» (CP 5.487): acquisire un abito vuol dire formarsi una credenza sul mondo (anche intenzionalmente, poieticamente) e individuare una “regola per l’azione” e di comportamento, la quale a sua volta è un punto da cui muovere verso nuove indagini e ricerche.

6. Dall’oggetto al progetto all’oggetto

Per molti aspetti, e forse per gli aspetti semioticamente e socialmente più rilevanti, il design può essere visto come la continua ricerca di artefatti/abiti che sappiano interpretare le nostre necessità vitali. Il design nasce con la rivoluzione industriale per mutare l’aspetto estetico delle merci, e quindi, per così dire, il loro abito esteriore; ma il suo influsso sulla sensibilità e sul gusto fu presto ben più profondo (cfr. VITTA 2001). L’abito esteriore modifica gli abiti mentali. Né possiamo dimenticare che l’architettura e il design degli ambienti – e qui l’etimologia ci aiuta – esistono per dare una forma al nostro *habitat*, al nostro *abitare il mondo*.

L’abito quindi si configura come meta del progetto e, al tempo stesso, comporta altri progetti: da un lato la progettualità mira alla formazione di abiti (il modo di organizzare gli spazi, di lavorare il legno, di scrivere, di dormire, di nutrirci); dall’altro, un abito è esso stesso una disposizione progettuale verso il futuro (perché vogliamo che il nostro *habitat* sia sempre più a misura d’uomo). L’attività progettuale è così una continua tensione fra ciò che viene interpretato e ciò che, in quanto prodotto dell’interpretazione, si presenta come nuovo programma di azione.

Provo allora a rappresentare questa tensione, o persistenza dell’attività mentale interpretativa, nei termini di una doppia funzione matematica:

1. un artefatto è una variabile dipendente che deriva dalla variabile indipendente costituita da un problema:

$$\text{artefatto} = f(\text{problema})$$

Ma un artefatto è a sua volta un interpretante, e in quanto tale diviene variabile indipendente capace di dar luogo ad altre variabili, ossia ad abiti mentali e comportamentali.

Da qui:

2. un abito è una variabile dipendente che deriva dalla variabile indipendente costituita da un artefatto:

$$\text{abito} = f(\text{artefatto})$$

Se così all'inizio abbiamo rappresentato il processo del design attraverso un doppio triangolo semiotico, ora è la doppia formula della funzione a descrivere la relazione fra Problema-Artefatto-Abito; e se nel caso precedente abbiamo posto l'accento sul paradosso di *oggetti* che diventano *problemi*, ora l'accento va posto sulle *invenzioni di artefatti* che danno origine ad *abiti sociali* di innovazione.

A questo proposito va citato un esempio virtuoso di inventiva, tanto eccellente quanto elementare e socialmente vitale. Si tratta del *Q-Drum* di Piet Hendrikse (Fig. 6)¹¹, un artefatto inventato per risolvere un problema che riguarda molte popolazioni rurali africane, del Messico e delle Filippine: il trasporto di acqua pulita. Si tratta di un contenitore resistente, a forma di ciambella, che può contenere fino a cinquanta litri di acqua. La forma cilindrica consente al *Q-Drum* di essere trascinato o fatto rotolare sul terreno, ottenendo così ben tre effetti che ne esaltano l'usabilità: (i) rende più agevole il trasporto di pesanti carichi d'acqua, evitando che questa venga trasportata sulla testa; (ii) permette che l'acqua possa essere distribuita più frequentemente; (iii) e infine, fattore da non trascurare, rende l'attività di approvvigionamento dell'acqua un'azione gioiosa e giocosa, una festa per bambini e ragazzi.



(FIG.6) Il Q-Drum.

¹¹ Vedi <<http://www.qdrum.co.za/>>.

Ecco che cosa vuol dire, riprendendo la massima pragmatica di Peirce, considerare – ossia saper immaginare, quindi progettare – i possibili effetti e le conseguenze che la concezione di un artefatto contiene.

7. La responsabilità sociale del design

La via pragmatista su cui la semiotica del progetto dovrebbe procedere ha infine anche un altro valore: ricordare che il design ha una *responsabilità sociale*. Il design non è solo una prassi che genera singoli artefatti, ma è un sistema culturale che incide sulle condizioni materiali e cognitive, sulle forme di pensiero e sui comportamenti collettivi, sulla forma delle città, dell'ambiente e di ogni altra realtà sociale. Persino sulle scelte politiche. Il design non può che essere uno strumento per rendere il mondo migliore, più abitabile. Il design, abbiamo visto, non riguarda mai solo il presente, perché la progettualità è uno dei modi per preparare il futuro. Ciò che concepiamo *oggi* – una teoria così come una nuova lampada, un sito web, un vestito – non è mai solamente *ciò che è oggi*, ma è soprattutto ciò che *sarà d'ora in poi*. E ciò che d'ora in poi sarà in grado di determinare.

8. Conclusione: verso una semiotica progettuale e sperimentale

Ecco allora una domanda di conclusione e rilancio insieme: come possiamo progettare artefatti che hanno la forza di diventare abiti virtuosi e a loro volta inventivi?

Al definirsi e all'affermarsi delle credenze Peirce ha dedicato uno dei suoi saggi più belli e importanti: *The Fixation of Belief* (1877, in PEIRCE 2003 tr. it.). Non è possibile dilungarsi qui su questo scritto, ma non posso non ricordare come tutti i metodi per costruire e determinare una credenza sono ritenuti da Peirce errati, tranne uno. I metodi errati sono quelli che si basano su una tenace convinzione personale (“È così perché ne sono convinto io”), o affidandosi all'opinione di un'autorità (“È così perché lo dice qualcuno a me superiore”), o ricorrendo a principi che si credono universali (“È così perché non può che essere così”). Molti artefatti vengono purtroppo prodotti seguendo questi metodi, ossia pensando che la bontà di un progetto stia nel gusto personale, o nella tradizione, o nel seguire regole assodate e mai discusse. L'unico metodo da ritenersi valido è invece per Peirce quello scientifico, perché è l'unico che procede per inferenze, per progressiva interpretazione, per ipotesi e poi per sperimentazione e verifica. Così come avviene nel progetto di ogni nostra realtà culturale.

Anche la semiotica del progetto dovrebbe cercare una propria via alla sperimentazione. Senza sperimentazione, infatti, non c'è scienza, ma solo produzione di teorie la cui validità non può che essere affidata a esercizi di analisi; esercizi che se da un lato ci dicono come funziona la teoria, dall'altro ben poco ci dicono di come funzionano effettivamente le cose. Non nel vivo delle loro situazioni e circostanze d'uso, e poco nell'osservazione degli effetti e delle conseguenze che producono. E soprattutto, una via sperimentale alla semiotica dovrebbe mostrare – finché è possibile – quanto e come gli artefatti d'uso e di comunicazione mettono in atto non solo *significazioni*, ma anche *trasformazioni* all'interno della storia sociale.

Per diversi aspetti, e in particolare se vista in relazione al design, la semiotica potrebbe anche essere definita come *scienza delle trasformazioni*, perché l'uso dei segni – degli artefatti – modifica la conoscenza, i valori e le credenze di una cultura. I segni modificano la vita. Se un abito prende forma attraverso il passaggio dal

dubbio alla credenza, il dubbio è uno stato di ricerca e di incertezza, mentre la credenza è lo stato in cui il pensiero trova “riposo”, l'appagamento e il compiacimento che segue al raggiungimento di un fine.

Bibliografia

BANDINI BUTI, Luigi (2008), *Ergonomia olistica. Il progetto per la variabilità umana*, FrancoAngeli, Milano.

BARTHES, Roland (1957), *Mythologies*, Seuil, Paris (*Miti d'oggi*, trad. di Lonzi Lidia, Einaudi, Torino 1974).

BIANCHI, Cinzia, MONTANARI, Federico, ZINGALE, Salvatore (2010), a cura di, *La semiotica e il progetto 2. Spazi, oggetti, interfacce*, FrancoAngeli, Milano.

BOCCHI, Gianluca, CERUTI, Mauro (2002), a cura di, *Origini della scrittura. Genealogie di un'invenzione*, Bruno Mondadori, Milano.

BONFANTINI, Massimo Achille (1987), *La semiosi e l'abduzione*, Bompiani, Milano.

BONFANTINI, Massimo Achille (2015), *Peirce e il materialismo storico pragmaticista*, in BONFANTINI Massimo Achille, FABBRICHESI Rossella, ZINGALE Salvatore, (2015), a cura di, *Su Peirce. Interpretazioni, ricerche, prospettive*, Bompiani, Milano.

BONFANTINI, Massimo Achille, FABBRICHESI, Rossella, ZINGALE, Salvatore (2015), cura di, *Su Peirce. Interpretazioni, ricerche, prospettive*, Bompiani, Milano.

BONFANTINI, Massimo Achille, TERENCE, Marina Tatiana (2004), a cura di, *Come inventare e progettare alla maniera di Poe. Filosofia della composizione*, Moretti Honegger, Bergamo.

BONFANTINI, Massimo Achille, ZINGALE, Salvatore (1999), a cura di, *Segni sui corpi e sugli oggetti*, Moretti Honegger, Bergamo.

DENI, Michela (2002), *Oggetti in azione. Semiotica degli oggetti: dalla teoria all'analisi*, FrancoAngeli, Milano.

DENI, Michela; PRONI, Giampaolo, (2008), a cura di, *La semiotica e il progetto. Design, comunicazione, marketing*, FrancoAngeli, Milano.

ECO, Umberto (1968), *La struttura assente*, Bompiani, Milano.

ECO, Umberto (1997), *Kant e l'ornitorinco*, Bompiani, Milano.

FADDA, Emanuele (2006), *Lingua e mente sociale*, Bonanno, Acireale-Roma.

FADDA, Emanuele (2013a), *Peirce*, Carocci, Roma.

FADDA, Emanuele (2013b), «Regola vs. abito. Lingue e altre istituzioni, tra prassi e poiesi», in *Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio*, pp. 61-72, disponibile su <http://www.rifl.unical.it/index.php/rifl/article/view/198>.

FLUSSER, Vilém (1993), *Vom Stand der Dinge. Eine kleine Philosophie des Design*, Steidl Verlag, Göttingen (*Filosofia del design*, trad. it. Bruno Mondadori, Milano 2003).

GEERTZ, Clifford (1973), *The Interpretation of Cultures*, Basic Books, New York (*Interpretazione di culture*, trad. di Bona E. e Santoro M., il Mulino, Bologna 1987).

GELB, Ignace Jay (1952-1963) *A Study of Writing: The Foundations of Grammatology*, University of Chicago Press, Chicago (*Teoria generale e storia della scrittura. Fondamenti della grammatologia*, trad. di De Castro Luis Lerate, Egea, Milano, 1993).

LANDOWSKI, Eric (2005) *Les Interactions risquées*, Presses Universitaires de Limoges e du Limousin, Limoges (*Rischiare nelle interazioni*, trad. it. FrancoAngeli, Milano 2010).

LANDOWSKI, Eric; MARRONE Gianfranco (2002), a cura di, *La società degli oggetti. Problemi di interoggettività*, Meltemi, Roma.

LEROI-GOURHAN, André (1965) *Le Geste e la Parole II. La memoire et les rithmes*, Albin Michel, Parigi (*Il gesto e la parola*, vol. 2., trad. di Zannino Franco, Einaudi, Torino 1977).

LORUSSO, Anna Maria (2014), «L'abito in Peirce. Una teoria non sociologica per la semiotica della cultura», in *Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio*, pp. 270-281, disponibile su <http://www.rifl.unical.it/index.php/rifl/article/view/311>.

MANGANO, Dario (2008), *Semiotica e design*, Carocci, Roma.

MANZINI, Ezio (2015), *Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*, The MIT Press, Cambridge MA.

MARRONE, Gianfranco (2002), «Dal design all'interoggettività: questioni introduttive» disponibile su http://www.ec-aiss.it/biblioteca/pdf/landowski_marrone_la_societa_degli Oggetti/1_marrone_dal_design_all_interoggettivita.pdf

MARSCIANI, Francesco (2007), *Tracciati di etnosemiotica*, FrancoAngeli, Milano.

MUNARI, Bruno (1981), *Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale*, Laterza, Roma-Bari.

ONG, Walter (1982), *Orality and Literacy: The Technologizing of the word*, Taylor and Francis, Regno Unito (*Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, trad. di Calanchi Alessandra, il Mulino, Bologna 1986).

PEIRCE, Charles Sanders (1931-1958), Voll. I-VI, 1931-1935, a cura di Ch. Hartshorne e P. Weiss; voll. VII-VIII, 1958, a cura di A. W. Burks, Harvard, *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, University Press, Cambridge (Mass.).

PEIRCE, Charles Sanders (2003), a cura di Massimo Achille Bonfantini, con la collaborazione di Gianpaolo Proni, *Opere*, Bompiani, Milano.

PRONI, Giampaolo (2012), *La lista della spesa e altri progetti*, FrancoAngeli, Milano.

REMOTTI, Francesco (2013), *Fare umanità. I drammi dell'antropo-poiesi*, Laterza, Roma-Bari.

SEMPRINI, Andrea (1996), *L'oggetto come processo e come azione. Per una sociosemiotica della vita quotidiana*, Esculapio, Bologna.

SEMPRINI, Andrea (1999), *Il senso delle cose. I significati sociali e culturali degli oggetti quotidiani*, FrancoAngeli, Milano.

SIMON, Herbert Alexander. (1969) *The sciences of the artificial*, MIT Press, Cambridge (*Le scienze dell'artificiale*, trad. di Trani A., il Mulino, Bologna 1988).

VEGETTI, Mario (1979), *Il coltello e lo stilo*, il Saggiatore, Milano.

VITTA, Maurizio (2001), *Il progetto della bellezza. Il design fra arte e tecnica, 1851-2001*, Einaudi, Torino.

ZINGALE, Salvatore (2009), *Gioco, Dialogo, Design. Una ricerca semiotica*, ATi Editore, Milano.

ZINGALE, Salvatore (2012), *Interpretazione e progetto. Semiotica dell'inventiva*, FrancoAngeli, Milano.

ZINGALE, Salvatore (2015), "This is my Design". *Lo spazio dell'abduzione nella progettualità*, in BONFANTINI, Massimo Achille, FABBRICHESI, Rossella, ZINGALE, Salvatore (a cura di), *Su Peirce. Interpretazioni, ricerche, prospettive*, Bompiani, Milano.

ZINGALE, Salvatore (2016), «Qual semiótica para o design? A via pragmatista e a construção de uma semiótica do projeto», in *Cadernos de Estudos Avançados em Design: Design e Semiótica*, EdUemg, Barbacena.